

Pengaruh Penggunaan Quizizz pada Tahap Evaluasi Mata Pelajaran Informatika terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Tilatang Kamang

Arif Rahman Priyono¹, Supriadi², Liza Efriyanti³, Jasmienti⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi

e-mail: priyonoarif816@gmail.com¹, Supriadi@uinbukittinggi.ac.id²,
lizaefriyanti@uinbukittinggi.ac.id³, jasmienti@uinbukittinggi.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi karena SMP N 2 Tilatang Kamang yang belum menerapkan penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran, kesulitan yang dialami guru dalam mengambil penilaian harian disebabkan karena kurang jelasnya tulisan siswa di lembar jawaban sehingga membutuhkan waktu yang lama dan penilaian harian yang biasanya digunakan pada proses evaluasi pembelajaran ialah papper and pencil test yang terasa rumit dan membosankan bagi siswa. Penulis menggunakan desain penelitian eksperimen semu untuk jenis penelitian eksperimental ini. Prosedur pengujian digunakan untuk melakukan metode pengumpulan data. Pretest dan posttest diberikan sebagai bagian dari metodologi pengujian dalam penelitian ini. Melalui hasil belajar siswa yang menjadi subjek penelitian dimanfaatkan untuk menggali informasi mengenai keefektifan pembelajaran. Menurut temuan penelitian, ini menunjukkan bahwa penggunaannya Quizizz dibandingkan penilaian kertas dan pensil akan menghasilkan hasil belajar siswa yang unggul dalam topik informatika. Hal ini cocok dengan temuan program data IBM SPSS Statistics v.26 untuk Windows, yang menggunakan uji-t untuk sampel yang diambil dari distribusi berbeda. uji menggunakan sampel terpisah. Pengambilan keputusan didasarkan pada apakah nilai sig (2-tailed) lebih besar kurang dari 0,05 yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, atau sebesar 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai sig (2-tailed) adalah $t\text{-hitung} = 155,06 >$ atau $0,000 < 0,05$, menurut perhitungan data. T-tabelnya adalah 8,150. Nilai t taksiran tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan nilai t tabel pada taraf 5% seperti yang terlihat pada hal ini. Dengan ditolaknya nilai hipotesis (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a), maka dapat disimpulkan bahwa Quizizz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar informatika siswa kelas VIII SMP N 2 Tilatang Kamang ditolak.

Kata kunci: Pengaruh, Quizizz, Evaluasi Pembelajaran, Hasil Belajar Siswa

Abstract

This research was motivated by the fact that SMP N 2 Tilatang Kamang had not implemented the use of quizizz in learning evaluation. The difficulties experienced by teachers in taking daily assessments were due to the lack of clarity in students' writing on answer sheets so that it took a long time and daily assessments were usually used in the evaluation process. Learning is a paper and pencil test which feels complicated and boring for students. The author uses a quasi-experimental research design for this type of experimental research. Testing procedures are used to carry out data collection methods. Pretest and posttest were given as part of the testing methodology in this research. Through student learning outcomes which are research subjects, they are used to explore information about the effectiveness of learning. Based on the results of research conducted, it shows that using Quizizz compared to paper and pencil assessments will produce superior student learning outcomes in informatics topics. This is in accordance with the calculation results of the IBM SPSS Statistics v.26 data program for Windows, which uses the t-test for samples taken from various distributions. test using separate samples. Decision making is based on whether the sig (2-tailed) If the value is less than 0.05, it means that H_a is accepted and

H_0 is rejected, or if it is larger than 0.05, it means that H_0 is accepted and H_a is refused. T-count = 155.06 > or 0.000 < 0.05 is a sig (2-tailed) value, according to data calculations. 8.150 is the t-table. This demonstrates that the estimated t value is greater than the t table value at the 5% level. Consequently, it can be concluded that class VIII students at SMP N 2 Tiltang Kamang benefit greatly from utilising Quizizz in terms of their informatics learning outcomes, with the hypothesis value (H_0) being rejected and the alternative hypothesis (H_a) being rejected supported.

Keywords : *Influence, Quizizz, Learning Evaluation, Student Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di kelas hendaknya dilakukan dengan gaya yang menarik, menyenangkan, dan menginspirasi siswa untuk berperan aktif dan menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar bakat dan minat mereka untuk meningkatkan kreativitas dan kemandiriannya. Proses interaktif itu memiliki hakekat bersifat sosial yang sangat besar. kegiatan manusia itu terikat adanya interaksi, baik interaksi lingkungan maupun interaksi kepada Tuhan. Praktek pembelajaran seharusnya melibatkan perkembangan teknologi dalam proses pendidikan untuk memastikan bahwa siswa terlibat dan nyaman dengan materi. Di lembaga pendidikan, kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap: desain pembelajaran, prosedur pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Evaluasi pembelajaran merupakan langkah penting dalam proses tersebut. Guru dapat memastikan keefektifan kegiatan belajar mengajarnya dengan melakukan evaluasi pembelajaran. Menentukan nilai setiap langkah dalam proses pembelajaran adalah proses evaluasi pembelajaran. Salah satu langkah dalam evaluasi pembelajaran adalah penilaian. Pengukuran dilakukan sebelum kegiatan penilaian, yang terjadi sebelum kegiatan evaluasi. Kuis, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester, serta Penilaian Harian (PH) adalah sebutan khas kegiatan penilaian yang diberikan pada akhir suatu bab pembelajaran. (Amany, 2020)

Saat melakukan evaluasi pembelajaran seperti penilaian harian, kuis, dan ujian lainnya, para guru biasanya mengandalkan media paper test atau kertas sebagai alat utama. Meskipun metode ini sudah umum dan mudah diterapkan, media kertas sering kali kurang menarik perhatian siswa. Banyak siswa merasa jenuh ketika harus membaca dan mengerjakan soal-soal yang diberikan dalam bentuk kertas. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses evaluasi. Setelah menyelesaikan tes yang berbasis kertas, sering kali siswa-siswi segera melupakan apa yang mereka jawab dan baca. Informasi yang disampaikan melalui media kertas tidak mampu melekat lama dalam ingatan mereka. Hal ini menandakan bahwa metode paper test kurang efektif dalam membantu siswa mempertahankan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Akibatnya, hasil belajar yang diperoleh dari evaluasi berbasis kertas tidak selalu mencerminkan pemahaman yang sebenarnya. Penggunaan media paper test dalam kuis dan ujian juga berkontribusi pada rendahnya minat belajar siswa. Siswa mungkin merasa tertekan atau bosan dengan format yang monoton dan tidak interaktif. Kurangnya variasi dalam media evaluasi ini membuat proses belajar menjadi kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Tanpa adanya motivasi yang kuat, siswa cenderung malas untuk belajar di rumah, yang pada gilirannya mempengaruhi hasil belajar mereka.

Selain itu, kurangnya minat siswa dalam belajar di rumah sebelum ujian juga berkaitan dengan metode evaluasi yang digunakan. Jika siswa tidak merasa tertantang atau terinspirasi oleh metode evaluasi yang ada, mereka tidak akan merasa perlu untuk mempersiapkan diri dengan baik. Sebaliknya, mereka mungkin hanya belajar sekadarnya atau bahkan tidak belajar sama sekali, yang berdampak pada rendahnya peningkatan hasil belajar. Untuk mengatasi masalah ini, perlu adanya inovasi dalam metode evaluasi pembelajaran. Guru dapat mempertimbangkan penggunaan media yang lebih interaktif dan menarik, seperti tes berbasis komputer, game edukasi, atau aplikasi pembelajaran. Dengan cara ini, siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka di sekolah. Teknik prototype adalah proses yang digunakan untuk membuat sistem informasi penilaian siswa dalam kurikulumnya. Pendekatan prototipe adalah teknik untuk menciptakan eksperimen, memperjelas ide, dan mengidentifikasi masalah dan solusi yang lebih tidak biasa. Pembuatan prototype memberikan informasi dan gambaran mengenai sistem yang akan dibuat sehingga dapat

digambarkan secara jelas kepada pengguna. metode prototype meliputi beberapa tahapan langkah yaitu communication, quick plan, modeling quick design, construction, dan development deliveri dan feedback. (Marta & Vallindra, 2023)

Pelajaran Informatika merupakan bidang ilmu pengetahuan dan teknis yang berfokus pada manajemen informasi, terutama melalui teknologi data, komputer, dan sistem informasi. Di dalamnya termasuk studi mengenai desain, implementasi, dan manajemen sistem informasi berbasis komputer. Semua tingkat siswa harus mendapatkan pengajaran informatika untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir kritis, rasional, analitis, metodis, dan kooperatif, yang sangat penting dalam era digital saat ini.

Proses pembelajaran informatika bersifat berkesinambungan, di mana guru dan siswa berinteraksi dengan berbagai sumber daya untuk menambah pengetahuan. Pembelajaran ini tidak hanya bergantung pada teori, tetapi juga pada aplikasi praktis yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan mereka secara langsung. Interaksi antara guru dan siswa menjadi kunci utama dalam pembelajaran ini, di mana guru tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga memfasilitasi diskusi dan praktik yang mendalam. Pembelajaran aktif, keterlibatan, dan kontak langsung selama kegiatan pendidikan antara guru dan siswa sangatlah penting dalam pendidikan informatika. Siswa yang mempelajari informatika perlu terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran, mulai dari memahami konsep dasar hingga menerapkan teknologi informasi dalam berbagai proyek. Keterlibatan ini membantu siswa memahami materi lebih dalam dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri. Selain itu, transisi dari pengajaran yang dipimpin oleh instruktur ke pembelajaran kreatif yang dipimpin oleh siswa menjadi sangat penting dalam pendidikan informatika. Para pendidik perlu mengadopsi paradigma baru yang menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa didorong untuk menjadi lebih mandiri, kreatif, dan inovatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan panduan dan dukungan, sementara siswa aktif mengeksplorasi, berkolaborasi, dan mengembangkan solusi kreatif. Pendekatan ini tidak hanya memaksimalkan pembelajaran tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia nyata dengan keterampilan yang relevan dan up-to-date. (Farida et al., 2020)

Jadi, selain kemajuan teknologi dan inovasi pendidikan. Penggunaan alat penilaian berbasis teknologi yang inovatif dan menarik, seperti Kahoot dan Quizizz, dapat menjadi salah satu cara untuk mendukung pendidik di sekolah selama proses penilaian atau evaluasi. Quizizz adalah sumber daya online atau program instruksional yang meniru permainan dan dirancang untuk digunakan sebagai kuis selama proses pembelajaran. Aplikasi Quizizz sangat ramah pengguna dan lugas. Penerapan Quizizz pada penelitian mata pelajaran informatika berdasarkan adopsi di kelas bawah menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar diawali dari keadaan awal yaitu observasi dan permintaan daftar nilai kepada guru, dan berlanjut hingga siklus 1 dan 2. Sebanyak 39,39% siswa menunjukkan ketuntasan belajar atau lebih dari KKM pada awal tahap tujuan pembelajaran dengan rata-rata 71,03%. Siklus 1 memiliki rata-rata 77,06 dan tingkat 51,72%. Rata-rata siklus II adalah 86,20 dengan rata-rata 82,75%. (Okta Nadia & Desyandri, 2022)

Metode analisis data penelitian dibantu dengan SPSS versi 26, dan temuannya menunjukkan bahwa Ketika siswa menggunakan Quizizz sebagai alat penilaian formatif berbasis web, hasil belajar mereka pada mata pelajaran sistem periodik unsur meningkat pesat. Quizizz adalah alat penilaian menyenangkan yang membuat siswa bersemangat dan meningkatkan hasil belajar. Ketika Quizizz hanya dimanfaatkan sebagai media Ada beberapa hal yang dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran. Quizizz dapat digunakan untuk menyelenggarakan beberapa bentuk penilaian pembelajaran formal, antara lain survei, ujian akhir semester, penilaian harian, dan kuis. Khususnya saat belajar, fitur Quizizz adalah alat evaluasi yang hebat. (Nurfaisah & Said, 2022) Alat intuitif untuk penilaian pembelajaran menyeluruh, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi, adalah Quizizz. Aplikasi berbasis permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai penilaian pembelajaran disebut Quizizz. Agar kegiatan pembelajaran di kelas lebih menarik bagi siswa, media evaluasi dapat digunakan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi Quizizz di SMP Negeri 2 Tilatang Kamang meningkatkan hasil belajar. (Anwar, 2019).

Quizizz menawarkan cara yang inovatif untuk memperkaya proses pembelajaran tanpa mengabaikan prinsip-prinsip dasar pendidikan. Dengan menyajikan materi melalui kuis interaktif, Quizizz mampu menyajikan pengalaman belajar yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan bagi siswa. Guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan menggunakan gambar sebagai latar belakang kuis, membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan dinamis. Selain fungsinya sebagai alat pembelajaran, Quizizz juga memiliki potensi besar sebagai sarana evaluasi. Fitur-fitur yang ada, seperti umpan balik instan dan sistem skor, memotivasi siswa untuk secara aktif terlibat dan berupaya meningkatkan kinerja mereka. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai metode evaluasi yang efektif untuk mengukur pemahaman siswa.

Siswa dapat memanfaatkan laptop, tablet, atau ponselnya untuk mengakses permainan atau video pembelajaran Quizizz di rumah. Game edukasi Quizizz, berbeda dengan program edukasi lainnya, mencakup musik, tema karakter, dan meme avatar untuk menghibur siswa saat mereka belajar, berlatih, atau lakukan tes sendiri. Siswa dapat bersaing satu sama lain ketika menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran online sehingga memotivasi mereka untuk melakukan aktivitas dan kuis dengan harapan memperoleh nilai kuis yang tinggi dan meningkatkan keterlibatan mereka dengan materi. Dewi menyatakan bahwa karena pembelajaran berbasis permainan dapat menggairahkan komponen verbal dan visual, maka hal ini berpeluang besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. (Karmila et al., 2023)

Penulis melakukan wawancara dengan guru Informatika di SMP Negeri 2 Tilatang Kamang pada tanggal 1 Mei 2024 untuk kebutuhan analisis pendahuluan ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Ridwan, S.Kom, beliau mengatakan bahwa SMP Negeri 2 Tilatang Kamang pada proses evaluasi pembelajaran belum menerapkan media quizizz. Penilaian di kelas dilakukan dengan cara manual seperti penilaian tugas dan kuis yang diberikan bobot nilai pada setiap nomornya, sehingga evaluasi itu terkesan rumit bagi siswa dan guru dengan menggunakan paper and pencil test. Rumitnya bagi siswa, mereka harus merobek kertas pada buku pelajaran mereka ataupun meminta kertas ke teman sekitarnya. Sehingga suasana kelas menjadi riuh dan membuat waktu evaluasi tersebut tertunda beberapa menit.

Selain itu, kendala yang didapatkan oleh guru saat kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan media paper and pencil test diantaranya kurang jelasnya tulisan dari para siswa - siswi sehingga menghambat penilaian yang dilakukan oleh guru tersebut. Namun pada kegiatan evaluasi pembelajaran seperti kuis atau penilaian harian, disitu terlihat siswa tidak lagi semangat dan merasa gelisah. Sehingga selama diadakannya kuis atau penilaian harian tersebut, para siswa tidak fokus dengan lembar jawaban mereka sendiri dan malah asik melihat lembar jawaban teman yang ada disekitarnya. Ketika diwawancarai lebih lanjut, berkenaan dengan peluang pemanfaatan quizizz dalam pembelajaran Informatika ini, Waka kurikulum bidang sarana prasarana menegaskan bahwa, pemanfaatan quizizz dimungkinkan karena pada setiap kelas disediakan proyektor, para guru memiliki laptop masing-masing dan disetiap kelas mendukung jaringan yang baik dan tidak lelet. Ketertarikan penulis untuk menulis Mata Pelajaran TIK tentang Pengaruh Penggunaan Quizizz pada Mata Pelajaran Informatika Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SMP Negeri 2 Tilatang Kamang bermula dari latar belakang yang diberikan di atas.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan model disebut eksperimen semu, atau biasa disebut eksperimen semu. Metode penelitian eksperimen semu dipilih karena merupakan jenis metode penelitian yang dapat digunakan untuk menentukan atau mengamati kemanjuran terapi tertentu dalam keadaan yang dipantau secara cermat. Untuk memastikan siswa tidak merasa sedang diuji padahal pelaksanaannya terjadi secara alami, maka dipilihlah jenis penelitian eksperimen kuasi. Dalam hal ini diharapkan dapat meningkatkan tingkat validitas penelitian. Penelitian ini menguji apakah terdapat hubungan sebab akibat antara hasil belajar siswa dengan kemanjuran Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran di kelas VIII SMP 2 Tilatang Kamang.

Pendekatan merancang eksperimen untuk penelitian meskipun berisi kelompok kontrol, namun tidak dapat sepenuhnya memperhitungkan faktor eksternal yang mempengaruhi

desain eksperimen dilakukan. Desain peniru eksperimen tetapi sedikit menyimpang dari desain eksperimen sebenarnya disebut desain eksperimen semu. Metode eksperimen semu dianggap tepat untuk penelitian ini. Quizizz digunakan oleh kelas eksperimen untuk menilai pembelajaran, sedangkan tes kertas dan pensil digunakan oleh kelas kontrol.

Teknik penelitian ini bersifat kuantitatif. Metodologi penelitian ini menggunakan perhitungan numerik karena bersifat kuantitatif. Ini disebut penelitian kuantitatif karena Seseorang dapat menerapkan analisis statistik pada data yang dikumpulkan. Alasannya Mencari tahu betapa bermanfaatnya menggunakan game adalah tujuan dari penelitian ini edukatif seperti Quizizz untuk memenuhi tujuan pembelajaran informatika. Desain kelompok diterapkan setelah dua pengelompokan kelas dipilih secara acak kontrol pretest-posttest sebagai metodologi penelitian. Kelas eksperimen mendapat perlakuan setelah sampel dibagi menjadi dua kelompok: kelompok kontrol dan kelompok yang menjalani eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Dari kegiatan evaluasi pembelajaran yang dilakukan di SMP N 2 Tilatang Kamang dengan kelas Eksperimen menggunakan Quizizz dan kelas Kontrol menggunakan *papper and pencil test*. data hasil pretest dan posttest setelah selesai penilaian pembelajaran untuk Kelas VIII.3 yang merupakan kelas Eksperimen berjumlah 28 siswa dan kelas VIII.4 yang merupakan kelas Kontrol berjumlah 28 siswa. Dokumen yang dapat digunakan untuk menghitung pretest dan posttest menggunakan SPSS untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah berikut ini :

Tabel 4. 1 Descriptive Statistics

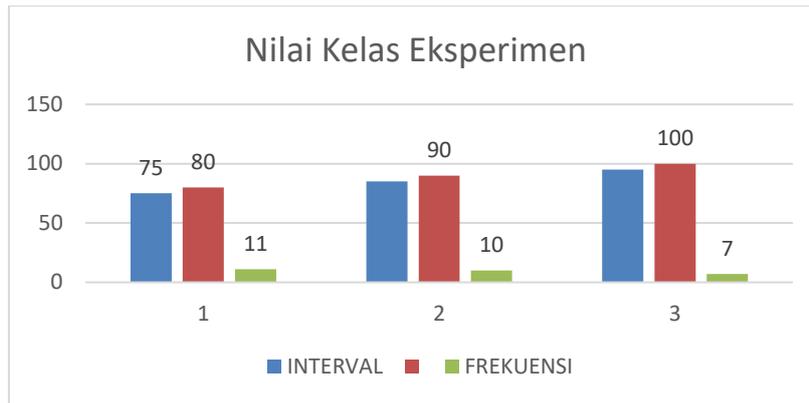
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pre-Test-Eksperimen	28	35	90	66,43	13,184
Postt-Test-Eksperimen	28	75	100	85,46	7,809
Pre-Test-Kontrol	28	45	85	71,25	9,586
Post-Test-Kontrol	28	65	95	82,14	7,507
Valid n (listwise)	28				

Hasil belajar Dengan skor rata-rata yang lebih tinggi, kelas eksperimen, sebagaimana terlihat pada tabel di atas, dimana skor pretest sebesar 66,43 dan skor posttest dengan menggunakan media Quizzizz sebesar 85,46. Diketahui juga bahwa dengan menggunakan media tes kertas dan pensil, nilai rata-rata siswa kelas kontrol adalah 71,25 pada pretest dan 82,14 pada posttest.

Dalam penelitian ini diolah nilai akhir/posttest kelas VIII.4 (kelas eksperimen) dan VIII.3 (kelas kontrol) di SMP N 2 Tilatang Kamang. Rata-rata/rata-rata, deviasi standar, dan variasi data skor siswa ditentukan.

Tabel 4. 2 Nilai Kelas Eksperimen

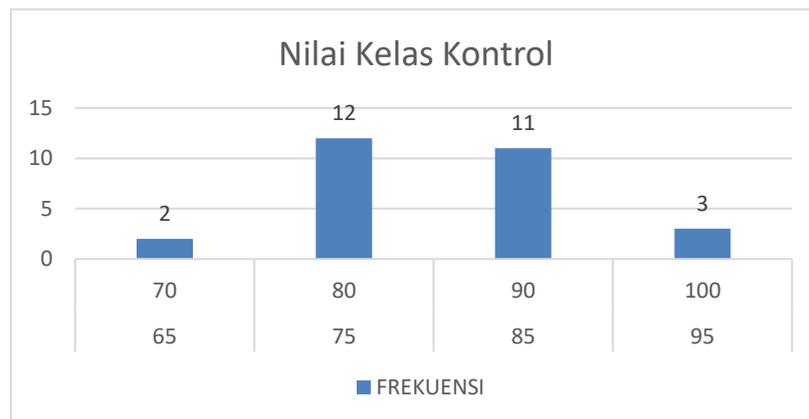
Nilai Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
75 – 80	11	39%
85 - 90	10	36%
95 - 100	7	25%
Jumlah	N = 28	100%



Gambar 4.1 Diagram Nilai Kelas Eksperimen

Tabel 4. 3 Nilai Kelas Kontrol

Nilai Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
65 – 70	2	7%
75 – 80	12	43%
85 – 90	11	39%
95 – 100	3	11%
Jumlah	N = 28	100%



Gambar 4.2 Diagram Nilai Kelas Kontrol

Langkah mencari rata-rata, standar deviasi dan varians pada *IBM SPSS Statistics v.26* :

- 1) Membuat Variabel data pada variabel view
 Untuk memasukkan variabel edit variabel dengan konfigurasi, buka aplikasi SPSS Statistics, telusuri tampilan variabel, sorot sel pertama, lalu klik edit.
- 2) Masukkan data nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen pada data view.
 Untuk memasukkan data kasus pada kolom kelas eksperimen lalu kelas kontrol, navigasikan ke tampilan data pada aplikasi SPSS.
- 3) Tentukan varians, deviasi standar, dan mean.
 Pilih variabel yang akan diperiksa varians, standar deviasi, dan rata-ratanya dengan cara klik menu analisa, statistik deskriptif, deskriptif, pilihan, dan terakhir klik OK.

Terlihat dari rangkuman data dan pengujian tabel bahwa Rata-rata skor posttest kelompok eksperimen dan kontrol berbeda satu sama lain. Meskipun demikian, analisis statistik akan dilakukan mengetahui signifikan atau tidaknya perubahan tersebut.

Uji Persyaratan Analisis

Data penelitian harus terlebih dahulu diuji homogenitas dan normalitasnya sebelum hipotesis dapat diuji. Uji homogenitas dan normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa kesimpulan yang diambil akurat dan benar.

a. Uji Normalitas

Memanfaatkan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov IBM SPSS Statistics versi 26 untuk Windows untuk mengonfirmasi data hasil pembelajaran informatika hasil Apakah pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Tabel di bawah ini menampilkan hasilnya :

Tabel 4. 4 Replikasi Normalitas Menganalisis Data Pretest dan Posttest Hasil Belajar Informatika Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Data	Sig. (2-tailed)	α (5%)	Keterangan
1	Pre-test eksperimen	,147	0,05	Normal
2	Pos-test eksperimen	,128	0,05	Normal
3	Pre-test Kontrol	,096	0,05	Normal
4	Pos-test Kontrol	,118	0,05	Normal

Tabel di atas menjelaskan bahwa Nilai probabilitas atau signifikansi menunjukkan keteraturan distribusi data. Dalam mengambil keputusan, Anda harus berpegang pada prinsip bahwa data dianggap tidak normal jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 dan normal jika lebih besar dari 0,05. Nilai Pretest kelas Eksperimen sebesar 0,147 > 0,05 dan Nilai probabilitas nilai sig yang dimasukkan dalam data soal tes hasil belajar informatika diwakili oleh nilai posttest kelas eksperimen sebesar 0,128 > 0,05 yang menunjukkan bahwa kedua set data tersebut berdistribusi normal.

Data tersebut dijelaskan berdistribusi teratur berdasarkan tabel kelas kontrol, sebagaimana ditentukan oleh nilai probabilitas atau signifikansinya. Berdasarkan nilai probabilitas nilai sig yang diperoleh dari pretest kelas kontrol, kedua data menunjukkan distribusi normal. 096 > 0.05 dan posttest. 118 > 0.05.

b. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui ciri-ciri kedua skala ukur tersebut sama atau tidak digunakan uji homogenitas. Dalam pengambilan keputusan, sudah diketahui secara luas bahwa data bersifat inhomogen jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 dan homogen jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Untuk pengujian homogenitas, IBM SPSS Statistics v.26, sebuah program berbasis Windows, digunakan.

Tabel 4. 5 Penyusunan Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Informatika Kelas Kontrol dan Eksperimen

Hasil Belajar Informatika	Leveane Statistic	α (5%)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Based on Mean	2,297	0,05	0,082	Homogenitas

Karena Dapat disimpulkan bahwa variansi posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen berdasarkan output di atas, yang menampilkan nilai signifikansi (sig) berdasarkan mean sebesar 2,297 > 0,05.

Uji Hipotesis

setelah dilakukan pemeriksaan homogenitas dan normalitas data dari temuan posttest. Karena nilai Karena posttest kelas eksperimen dan kontrol diketahui berdistribusi normal, maka rata-rata hasil dapat dipastikan dengan menggunakan rumus Separated Variance dan uji statistik parametrik uji t (Independent Samples T Test) belajar informatika keduanya. sampelnya serupa.

Penciptaan hipotesis yang dapat diuji :

Ha : Penggunaan Quizizz berdampak besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tilatang Kamang.

Ho : Penggunaan Quizizz tidak memberikan dampak nyata terhadap peningkatan prestasi akademik siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tilatang Kamang.

Menetapkan landasan pengambilan keputusan :

1) Diprediksi pada pengujian sampel independen:

Dasar-dasar untuk memutuskan pengujian sampel independen:

- Jika nilai signifikansi dua sisi kurang dari 0,05 maka Ho tidak diterima dan Ha diterima
- Apabila nilai signifikansi dua sisi lebih besar dari 0,05 maka Ha ditolak dan H0 diterima.

**Tabel 4.6 Uji-t
 Independent Samples Test**

Levene's Test for Equality of Variances				
Hasil Belajar Informatika	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Equal Variances Assumed	,486	6,651	62	,000
Equal Variances Not Assumed		6,651	60,692	,000

0,000 atau $0,000 < 0,05$ diperoleh nilai sig (2-tailed) yang menunjukkan Ha diterima dan H0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa teori kerja yang berlaku untuk Ha adalah evaluasi pembelajaran Informatika dengan menggunakan quizizz, yaitu lebih tinggi dari evaluasi yang menggunakan model pembelajaran *paper and pencil test*.

2) Berdasarkan rumus Uji-t *Separate Varian*

Kriteria uji hipotesis :

1. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H1 di terima
2. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H0 di tolak

**Tabel 4.7 Uji T
 Descriptive Statistics**

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post-Test-Eksperimen	28	85,36	7,809	1,476
Post-Test-Kontrol	28	82,14	7,507	1,419
Valid N (listwise)	28			

Dengan menggunakan uji t variansi terpisah, pengujian hipotesis digunakan untuk memastikan apakah terdapat perbedaan rata-rata sampel yang diambil.

$$S_{tab} = \sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$$S_{tab} = \sqrt{\frac{(28-1)7,80 + (28-1)8,50}{28+28-2}}$$

$$S_{tab} = \sqrt{\frac{210,6+229,5}{54}}$$

$$S_{tab} = \sqrt{\frac{440,11}{54}}$$

$$S_{tab} = 8,150$$

$$t_{hitung} = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{85,36 - 82,14}{8,150 \sqrt{\frac{1}{28} + \frac{1}{28}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{3,22}{8,150 \sqrt{0,07}}$$

$$t_{hitung} = 155,06$$

H_a diterima dan H_0 di tolak jika $t_{hit} > t_{tab}$, sedangkan H_a di tolak dan H_0 di terima jika $t_{hit} < t_{tab}$, dengan $dk = ((n_1 + n_2) - 2) = 54$. H_a diterima dan H_0 ditolak berdasarkan uji t signifikansi $t_{hitung} = 155,06 > t_{tabel} = 8,150$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis kerja H_a yaitu pemanfaatan Quizzizz untuk menilai pembelajaran informatika mempunyai dampak yang lebih besar terhadap hasil belajar dibandingkan dengan penggunaan tes kertas dan pensil diterima.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Quizzizz dan yang mengikuti penilaian kertas dan pensil mempunyai hasil belajar informatika yang berbeda. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMP N 2 Tilatang Kamang akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap nilai siswa pada tahun ajaran 2024–2025.

Pembahasan

Peneliti akan membahas temuan penelitian berdasarkan hasil penelitian pada bagian ini. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz untuk melaksanakan ujian, bukan kertas dan pensil, meningkatkan hasil belajar mahasiswa yang mengambil mata kuliah informatika. Perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa secara keseluruhan adalah 66,43. Hasil pembelajaran informatika diperoleh dari data yang diperoleh dari hasil instrumen, dan terdapat 20 soal yang sah. Dengan 28 siswa menjawab pretest, kelas kontrol memiliki rata-rata 71,25, dan sebelum menerima terapi, tidak ada perbedaan yang terlihat. Selain itu Kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor posttest 85,46, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata skor 82,14 yang mengikuti terapi hingga kelas eksperimen dan kontrol.

Hal ini konsisten dengan temuan program data IBM SPSS Statistics v.26 untuk Windows, yang menerapkan uji-t pada sampel yang diambil dari distribusi berbeda. uji menggunakan sampel terpisah. Pengambilan keputusan didasarkan pada apakah nilai sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan H_0 diterima dan H_a ditolak, atau kurang dari 0,05 yang menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Perhitungan data menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 155,06 > t_{tabel} = 8,150$ atau $0,000 < 0,05$ merupakan nilai sig(2-tailed). Pada taraf 5% menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dibandingkan dengan nilai pada tabel t. Mengingat nilai hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar informatika siswa kelas VIII SMP N 2 Tilatang Kamang dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan Quizizz.

Dari hasil penelitian, Penggunaan Quizizz memberikan dampak yang besar terhadap tujuan pembelajaran informatika siswa kelas VIII SMP N 2 Tilatang Kamang. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Syafruddin yang berjudul "Penggunaan Media Game Berbasis Internet dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Quizizz" yang menemukan bahwa guru dapat memanfaatkan Quizizz untuk menilai pembelajaran siswa dengan lebih cepat dan menyenangkan.

Dua puluh soal valid hasil belajar informatika diambil dari data instrumen, dan perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata pretest kelas eksperimen dengan respon keseluruhan 28 siswa adalah 66,43. Dengan 28 siswa menjawab pretest, kelas kontrol memiliki rata-rata 71,25, dan sebelum menerima terapi, tidak ada perbedaan yang terlihat. Selain itu Kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor posttest sebesar 85,46, sedangkan kelompok kontrol yang mendapat terapi selain kelompok eksperimen memperoleh rata-rata skor 82,14. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terkait oleh Andi Quraissy yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika" yang menemukan bahwa hasil belajar ditingkatkan dengan adanya kegiatan pretest dan posttest. Siswa mungkin menerima skor rata-rata 62,20% tanpa perlakuan dan skor rata-rata 87,64% dengan perlakuan. Dengan demikian, terdapat peningkatan hasil siswa sebesar 25,44.

Dengan menggunakan sampel independen, program data IBM SPSS Statistics v.26 for Windows menghitung uji t untuk sampel dengan berbagai distribusi. Nilai sig (2-tailed) yang kurang dari 0,05 yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, atau lebih besar dari 0,05 yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak, merupakan dasar dalam pengambilan keputusan. Berdasarkan perhitungan data, $t_{hitung} = 155,06 > t_{tabel} = 8,150$ atau $0,000 < 0,05$ merupakan nilai sig(2-tailed). t_{tabel} adalah 8,150. Hal ini menunjukkan bahwa pada taraf 5% nilai t hitung lebih tinggi dibandingkan

dengan nilai t tabel. Oleh karena itu dapat Berdasarkan laporan, Quizizz mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar informatika siswa kelas VIII SMP N 2 Tilatang Kamang, dengan nilai hipotesis alternatif (H_a) dan nilai hipotesis (H_0) keduanya ditolak. dicadangkan.

Menurut penelitian Fitri Maharani. Temuan penelitian ini konsisten dengan temuannya. Temuan ini mendukung gagasan bahwa menggunakan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan pengajaran IPS dapat membantu siswa kelas empat sekolah dasar mencapai tujuan pembelajaran mereka. Berdasarkan temuan penelitiannya, Ketika Quizizz digunakan sebagai alat penilaian formatif berbasis web, hasil belajar siswa dalam disiplin ilmu yang berkaitan dengan sistem periodik unsur akan sangat meningkat. Quizizz adalah cara yang menyenangkan untuk menilai siswa, membuat mereka bersemangat, dan meningkatkan hasil belajar.

SIMPULAN

Terbukti dari temuan pengujian hipotesis tertulis dan analisis data penelitian terdapat dampak besar ketika menilai pembelajaran dengan Quizizz. Di SMP N 2 Tilatang Kamang, hasil belajar informatika siswa kelas VIII dipengaruhi oleh penggunaan Quizizz. Periksa teori berikutnya. Bukti empiris menunjukkan bahwa mengganti ujian kertas dan pensil dengan Quizizz meningkatkan hasil belajar siswa dalam kursus informatika. Hal ini konsisten dengan hasil komputasi aplikasi data IBM SPSS Statistics v.26 untuk Windows, yang menerapkan uji t pada sampel dari distribusi berbeda. uji menggunakan sampel independen. Pengambilan keputusan didasarkan pada apakah nilai sig (2-tailed) lebih besar sebesar 0,05 yang menunjukkan penerimaan H_0 dan penolakan H_a , atau kurang dari 0,05 yang menunjukkan penerimaan H_a dan penolakan H_0 . Berdasarkan perhitungan data, nilai sig(2-tailed) adalah $t_{hitung} = 155,06 > t_{tabel} = 8,150$ atau $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t taksiran lebih besar dari nilai t tabel pada taraf 5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Quizizz mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar informatika siswa kelas VIII SMP N 2 Tilatang Kamang, dengan hipotesis alternatif (H_a) dan nilai hipotesis (H_0) ditolak didukung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih diucapkan kepada pihak dan warga seijkah SMPN 2 Tilatang Kamang yang telah berkenaan memberikan kesempatan dan fasilitas untuk melakukan penelitian dilokasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1–11.
- Anwar, Z. (2019). Hasil belajar mahasiswa Pgsd pada masa pandemi covid-19. *Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Pada Masa Pandemi Covid-19*, 209–218.
- Farida, K., Zuhroh, Y. E., Afifah, D. S. N., Setiani, R., & Manaf, A. (2020). Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika. 4(2), 361–373.
- Karmila, D., Wulandari, L., Monica, C., Zulhimar, Z. D., & Novia, A. E. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian Siswa pada Mata Pelajaran TIK. *Journal on Education*, 5(4), 14636–14643.
- Marta, R., & Vallindra, D. R. (2023). Sistem Informasi Penilaian Siswa pada Kurikulum Merdeka Sistem Informasi Kurikulum Merdeka Framework Laravel P - ISSN : 2302-3295. 11(2).
- Nurfaisah, A., & Said, A. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 375.
- Okta Nadia, D., & Desyandri. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933.